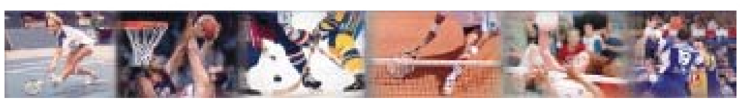
SWISS TIMING

MEGATEK

Mode d'emploi

SATURN





Badminton Basket Hockey Tennis Volley Handball

3400.500.01

Version 5.06

S.A.R.L. MEGATEK
Rue Jean-Pierre Timbaud
94290 VILLENEUVE-LE-ROI
Tél. : 01.45.97.16.00 Fax : 01.49.61.54.37
megatek@megatek.fr www.megatek.fr

PRECAUTIONS

- **Protégez le matériel contre les éclaboussures, la pluie et les rayonnements solaires excessifs.**
- **Ne pas utiliser l'appareil s'il est endommagé ou incertain.**
- **Vérifier la sélection de tension d'alimentation réseau.**
- **Ne pas ouvrir le boîtier, il n'y a rien qui puisse être entretenu à l'intérieur. Si néanmoins le boîtier doit être ouvert, une personne qualifiée doit être appelée. Dans tous les cas, déclencher l'appareil et débrancher tous les câbles avant d'ouvrir.**
- **Les informations contenues dans ce document peuvent être modifiées sans préavis.**
- **Swiss Timing LTD ne pourra être tenu pour responsable des erreurs contenues dans la documentation ou de tout dommage secondaire ou conséquent (y compris la perte de profits) découlant de la fourniture, des performances ou de l'utilisation du produit, que ce soit sur la base d'une garantie, d'un contrat ou d'un autre fondement juridique.**



Ce symbole indique que ce produit ne doit pas être jeté dans les ordures ménagères. Il doit être remis à un point de collecte agréé. En effectuant cette démarche, vous contribuerez à la protection de l'environnement et de la santé humaine. Le recyclage des matériaux permettra de conserver des ressources naturelles (applicable dans les pays membres de la Communauté Européenne et dans les pays disposant d'une législation comparable).

TABLE DES MATIERES

1 INTRODUCTION

Swiss Timing Ltd offre différents types de tableaux d'affichage, dans la gamme *SATURN*, se prêtant bien à tous les sports de salle. La gamme des tableaux *SATURN* est commandée par une seule console dont le clavier ergonomique est composé d'une partie alphanumérique et d'une autre de touches de fonction pour faciliter la tâche de l'opérateur. Cette console permet également de commander les tableaux d'affichage des gammes *VEGA* et *ORION*.

Ce manuel fait référence à la révision de logiciel indiquée dans la page titre.

Des périphériques viennent compléter l'équipement du tableau *SATURN*, à savoir:

- Compteur des temps de possession (shot clock) pour le basket-ball.
- Lampe de but pour le hockey.
- Start / Stop externe pour tous les sports utilisant un temps de jeu.

1.1 Installation

Veuillez vous référer au manuel d'installation 3400.504.

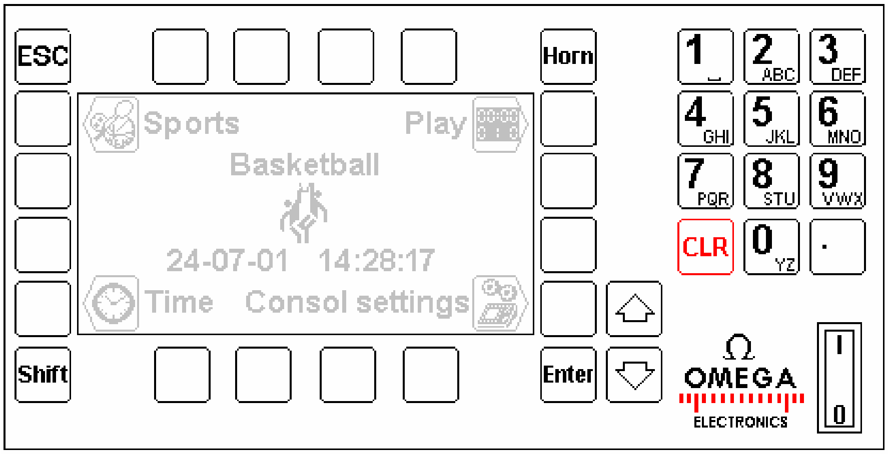
1.2 Mise en marche

Avant la première mise sous tension du tableau et de la console de commande, veuillez contrôler que les alimentations soient correctes et le câble informations connecté selon la procédure d'installation.
Enclencher la console à l'aide de l'interrupteur se trouvant à l'arrière.

1.3 Disposition clavier

Le clavier est composé de 3 types de touches:

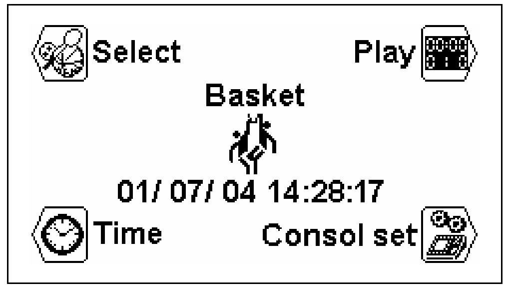
- Les touches alphanumériques.
- Les touches à fonction unique.
- Les touches multi-fonctions.



- **ESC** : Sort de la fonction ou menu en cours sans valider les modifications éventuelles (ESCAPE)
- **Horn** : Actionne manuellement la sirène
- **Shift** : Permet d'exécuter la fonction inverse si existante (Shift + Touche)
- **Enter** : Confirme la donnée ou l'action
- **⇧** : Déplace le curseur vers le haut
- **(touche vide)** : Touche de fonction selon image affichée à son côté sur l'écran
- **⇩** : Déplace le curseur vers le bas
- **CLR** : Efface la donnée en cours ou efface tout le tableau lorsqu'on est dans le menu principal
- **0 YZ - 9 VWX** : Clavier alpha-numérique
- **I / 0** : Interrupteur Start/Stop
  0 = Stop
  I = Start

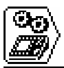
2 MENU PRINCIPAL

Après l'enclenchement, le menu principal est affiché. Il indique le sport sélectionné, l'heure et la date, ainsi que les menus principaux:



Console set	voir chapitre: 3
Time	voir chapitre: 4
Select	voir chapitre: 5
Play	voir chapitre: 6

Pour sélectionner l'un des menus, presser sur la touche de fonction indiquée par l'image.



[Console set] Paramétrage de la console

Ce menu vous permet de configurer différents paramètres de la console.

[Time] Heure du jour

Ce menu vous permet de configurer la date et l'heure du jour.

[Select] Paramètres de jeux

La sélection et la sauvegarde des divers paramètres de jeux sont exécutées à l'aide de ce menu.

[Play] Match

Cette fonction est utilisée pour le contrôle du match.

3 [Console set] Paramétrage de la console

Ce menu vous permet de configurer différents paramètres de la console. Le haut de l'écran indique la version du logiciel de la console.

3.1 Test

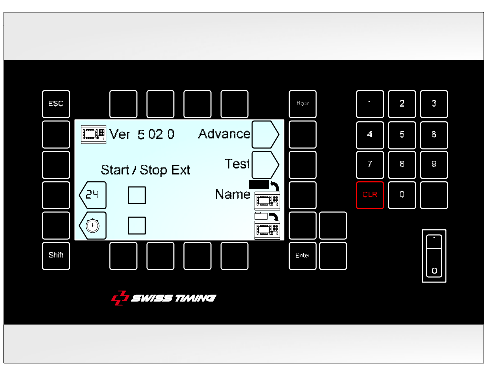
Cette fonction envoie une séquence de test sur le tableau qui est aussi visible sur l'affichage de la console.
Pour sortir de la séquence, presser la touche de sortie ESC .

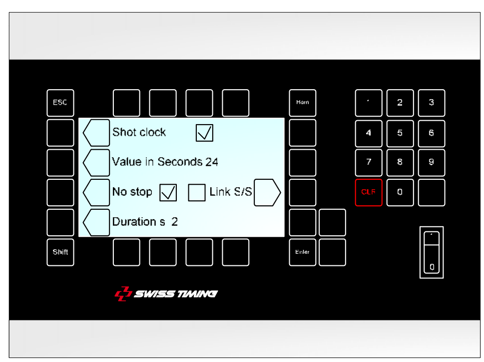
3.2 Ext Start/Stop – Start/Stop externe avec prise 3 pôles

Note: les chapitres 3.2.1 à 3.2.6 ne concernent que les consoles programmées à partir de la version 5.02 !

3.2.1 Start/Stop du temps de match avec console Saturn

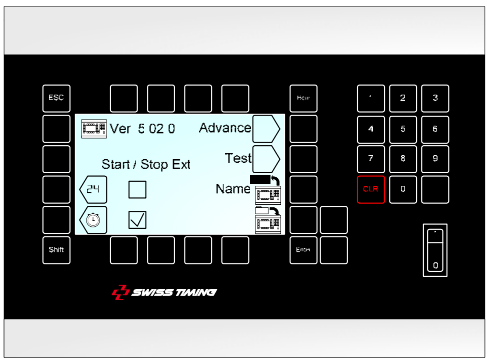
Console set		Settings
Ext. Start / Stop		Link S/S
24	☐	☐
	☐	

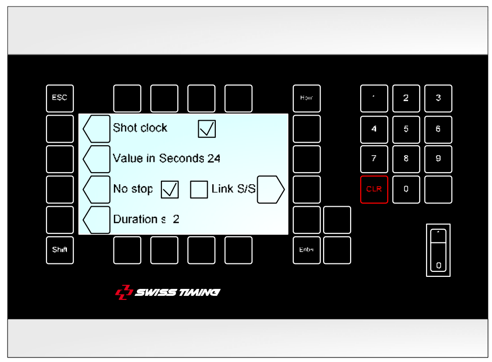


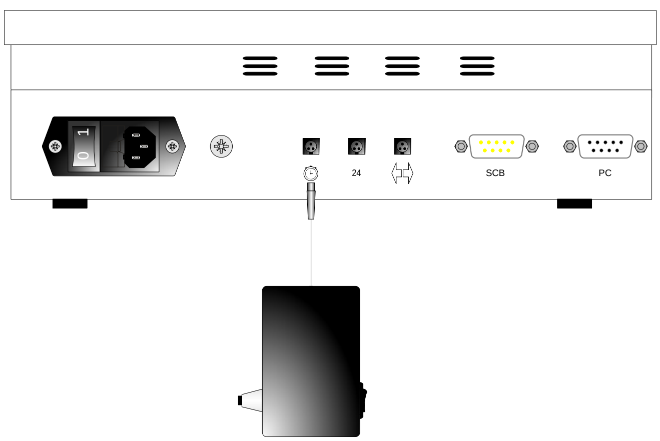


3.2.2 Start/Stop du temps de match avec la commande Start/Stop externe

Console set		Settings
Ext. Start / Stop		Link S/S
24	☐	☐
⏱	√	

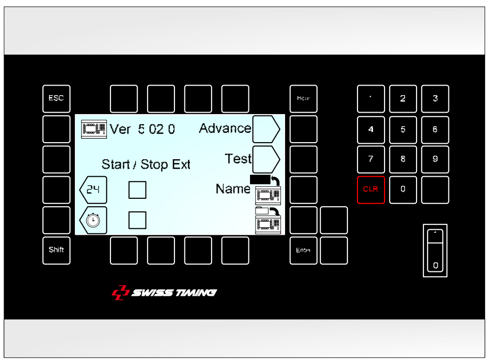


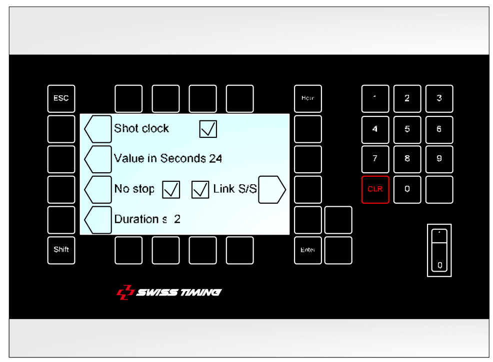


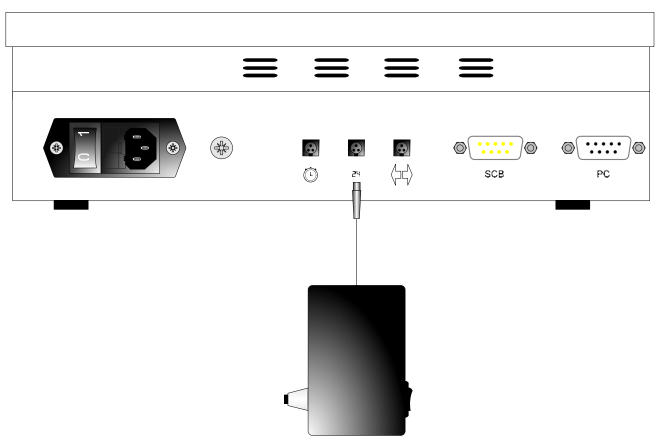


3.2.3 Start/Stop du temps de match avec console Saturn et reset 24s du Shot clock avec la commande Start/Stop externe

Console set		Settings
Ext. Start / Stop		Link S/S
24	☐	☑
⏱	☐	

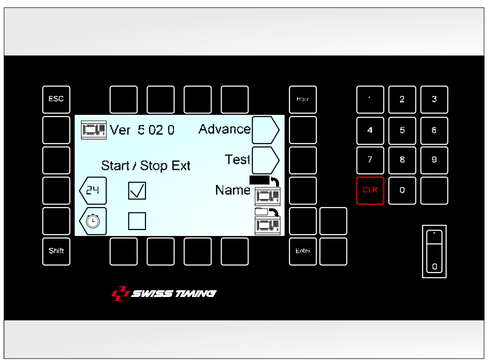


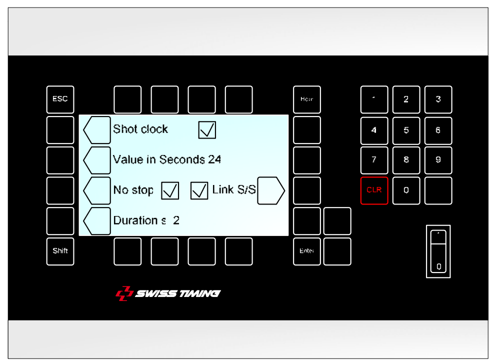


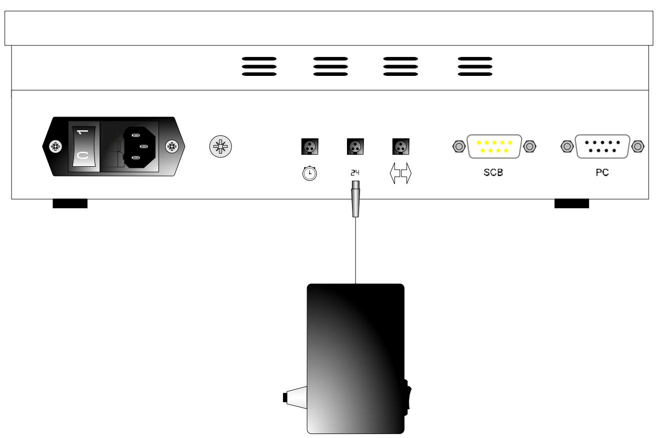


3.2.4 *Start/Stop du temps de match et reset du 24s Shot clock avec la commande Start/Stop externe*

Console set		Settings
Ext. Start / Stop		Link S/S
24	√	√
	☐	

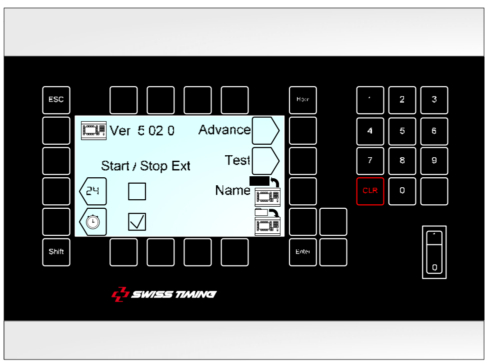


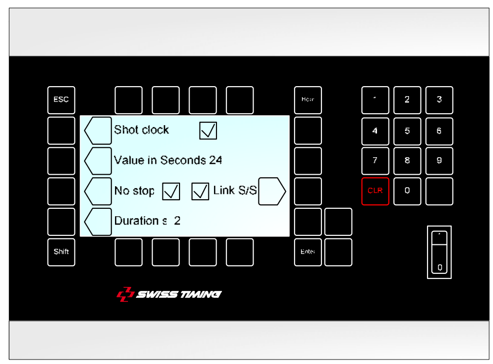


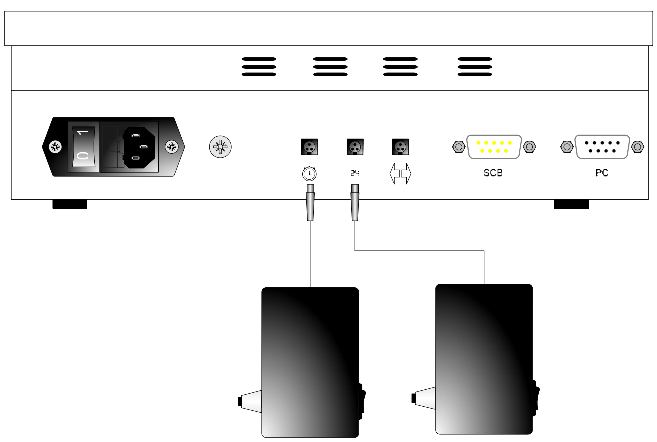


3.2.5 Start/Stop du temps de match avec une commande Start/Stop externe et reset du 24s Shot clock avec une deuxième commande Start/Stop externe

Console set		Settings
Ext. Start / Stop		Link S/S
24	☐	√
	√	

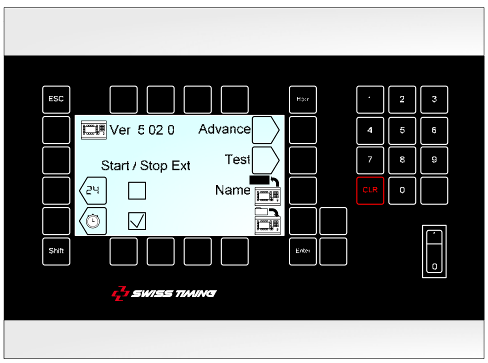


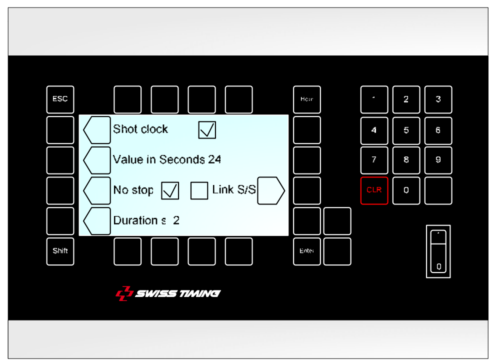


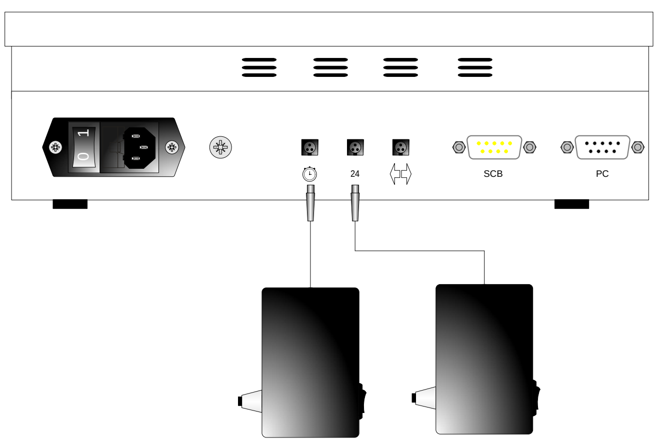


3.2.6 *Start/Stop du temps de match avec une commande Start/Stop externe et Start/Stop et reset du 24s Shot clock avec deuxième commande Start/Stop externe*

Console set		Settings
Ext. Start / Stop		Link S/S
24	☐	☐
⏱	√	







3.2.7 Ext Start/Stop - Start/Stop externe avec prise jack

Vous avez la possibilité d'installer un Start/Stop externe sur la prise Jack à l'arrière de la console. Presser la touche de fonction selon l'application désirée:

- ☑ Start/Stop externe enclenché.
- ☐ Start/Stop externe déclenché (dans ce mode, un éventuel Start/Stop externe commandera uniquement le temps de possession de balle) (shot clock).

3.3 Advance - Configuration tableau

Ce menu permet de configurer le message envoyé au tableau selon l'utilisation et le modèle.

3.3.1 Tableau avec indicateur de possession alternée

Si vous êtes en possession d'un tableau avec une indication de la possession (signes "<" et ">"), vous devez sélectionner la fonction «Possession» sur ☑ pour activer un affichage correct.



Possession ☐



Possession ☑

Si la case «Possession» est cochée dans «Console set » « Advance», les prolongations sont toutes indiquées avec un "E" (Extra period) sur le tableau (cela reste un nombre sur l'écran de la console); ceci a été fait pour correspondre au règlement du Basket.

Si la case «Possession» n'est pas cochée dans «Console set » « Advance», les prolongations sont indiquées avec un numéro de période (suivant le nombre de périodes réglementaires); par exemple 5 et 6 pour le Basket.

3.3.2 Tableau Orion (Tennis)

Si vous êtes en possession d'un tableau de la gamme *ORION*, vous devez sélectionner la fonction «Tennis ORION» sur ☑ pour activer un affichage correct de l'heure du jour, de la durée du match et de la fin de match.
Si vous êtes en possession d'un tableau de la gamme *SATURN* et que vous effectuez un match de tennis, vous ne devez pas sélectionner cette fonction.

3.3.3 *Tableau Saturn Olympique (OG)*

Si vous êtes en possession d'un tableau *SATURN* de type OG (Olympics Games), vous devez sélectionner la fonction «Olympics» sur ☑ pour activer un affichage correct.



Olympics ☐



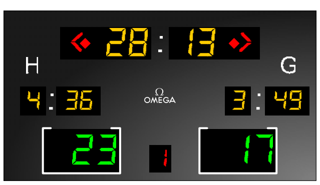
Olympics ☑

3.3.4 *Tableau Saturn Patinoire Extérieure*

Si vous êtes en possession d'un tableau de la gamme *SATURN* et que vous l'utilisez en configuration patinoire extérieure, vous devez sélectionner la fonction «Hockey Outdoor» sur ☑ pour activer la fonction de changement de camp au milieu du troisième tiers-temps.

3.3.5 *Tableau Saturn 604*

Cocher la case 604 dans le menu Advance du console set pour l'utilisation de la console avec un tableau Saturn 604 (une pénalité par équipe).



Lorsque la case 604 est cochée, les cases Possession et Olympics se cochent automatiquement.

3.3.6 Re-configuration par Bluetooth

La touche «BT» permet de sélectionner les tableaux avec interface Bluetooth qui doivent se connecter par Bluetooth sur cette console. Ne pas utiliser cette fonction si un module Bluetooth bidirectionnel n'est pas installé dans votre console.
Si vous voulez modifier les tableaux Bluetooth connectés à cette console:

- Enclencher tous les tableaux nécessaires.
- Sur la console, pressez la touche «Yes».

NE JAMAIS DÉCLENCHER LA CONSOLE DURANT LA CONFIGURATION !

- Attendre jusqu'à ce qu'une question soit affichée.
- Le nom du tableau est affiché. Répondre «Yes» si ce tableau doit être connecté par Bluetooth à la console; répondre «No» si le tableau doit être déconnecté de cette console, ou «V» pour ne pas changer la configuration de ce tableau.
- Répéter les deux points précédents pour tous les tableaux trouvés.
- Après le dernier tableau, le logiciel affiche à nouveau le menu «Advance». Presser deux fois «ESC» pour retourner à l'écran principal.
- L'heure du jour doit être affichée sur les tableaux connectés par Bluetooth (il peut falloir attendre une minute pour que la connexion Bluetooth soit initialisée).

Note: seuls les tableaux Bluetooth avec le même mot de passe peuvent être configurés.

3.4 Name - Noms des équipes, Numéros des joueurs, Noms des joueurs

Ce menu permet de gérer les noms des équipes ainsi que les noms et les numéros des joueurs.

3.4.1 Envoi des noms d'équipes

Si la case «Send Team» est cochée (☑), le nom des équipes sera envoyé lors de l'entrée en match (le message «Wait for data transmission» apparaîtra quelques secondes sur l'écran).
Cochez cette case uniquement si vous avez le module optionnel "Nom d'équipe" [3400.740].

3.4.2 Envoi des noms de joueurs

Si la case «Send Player» est cochée (☑), le nom des joueurs sera envoyé lors de l'entrée en match (le message «Wait for data transmission» apparaîtra quelques secondes sur l'écran).
Cochez cette case uniquement si vous avez les modules optionnels "Nom de joueurs".

3.4.3 Envoi immédiat des noms

Presser la touche pour envoyer immédiatement les noms d'équipes et de joueurs au tableau. Pendant l'envoi, le texte «Sending…» est affiché au bas de l'écran. Presser la touche ESC pour arrêter la transmission.

3.4.4 Introduction des noms et des numéros de joueurs

Avec les touches «Modify Visitors» et «Modify Home» vous pouvez introduire le nom de l'équipe ainsi que les noms et numéros des joueurs pour les visiteurs et l'équipe locale.

Dans ce nouvel écran:

- La touche «Team» permet d'éditer le nom de l'équipe*.
- Les touches ⇧ et ⇩ permettent de choisir un des joueurs à modifier (N = 1 à 16).
- La première pression sur la touche «N Num Name» permet de modifier le numéro de joueur.
- Après confirmation du numéro de joueur, la deuxième pression sur la touche «N Num Name» permet d'éditer le nom du joueur*. Après validation, la touche passe automatiquement au joueur suivant (N = 1 à 16).

> * : Les touches ⇧ et ⇩ permettent de déplacer le curseur.
> La touche CLR permet d'effacer la lettre précédant le curseur.
> Les touches 0 YZ à 9 VWX permettent d'introduire une lettre ou un chiffre comme sur un téléphone portable (pressions successives de la même touche).
> La touche Enter permet de valider les modifications.
> La touche ESC permet d'annuler les modifications.

Il peut y avoir jusqu'à 16 joueurs par équipe, sur les tableaux 909, 919 et 929 seul les 12 premiers joueurs sont affichés. Par défaut, les numéros de ces joueurs vont de 4 à 15 (Basket).

a. Saturn 909 → Fautes personnelles.
b. Saturn 919 → Fautes personnelles, Buts marqués, Joueurs sur le terrain.
c. Saturn 929 → Fautes personnelles, Buts marqués, Numéros des joueurs, Joueurs sur le terrain.

3.5 Chargement logiciel

La gamme *SATURN* permet le téléchargement d'une nouvelle version de logiciel dans le cas où des modifications sont apportées dans les différents sports. Suivre la procédure affichée sur l'écran.

Opération de la console:

- Connecter la console au port sériel RS232 de l'ordinateur (Câble Sub-D 9 pôles mâle-femelle point à point, [article OMEGA No. 9051.1307]).
- Enclencher la console.
- Sélectionner le menu [Console set].
- Presser la touche de fonction . L'écran affiche alors le logo Swiss Timing ainsi que la version de logiciel actuellement installée.
- Presser la touche de fonction et suivre les instructions affichées:

```
Firmware upload
Actual version :   x.xx
1)Connect serial cable
2)Press Program Flash on PC
3)When completed, turn power OFF and
  ON
```

1) Connecter le câble
2) Presser Flash program sur l'ordinateur
3) Après le chargement, déclencher et enclencher la console.

Opération de l'ordinateur:

- Charger le logiciel FlashSimple (disponible sur notre site internet) et le démarrer.
- Presser sur le menu "*Flash*" puis "*Setting*" et introduire les valeurs suivantes (uniquement à la première utilisation):
  - o *H8S/2134F* pour Device name
  - o *Direct Connection* pour Interface name
  - o Port com: X (selon port sériel de votre ordinateur)
  - o Baud rate 9600
  - o USER mode

  Presser OK pour confirmer les paramètres.
- Presser le bouton "*Browse*" et charger le logiciel (Ex. OMEGA455.fpr).
- Presser sur le bouton "*FLASH program*" et attendre la fin du chargement du logiciel; **le message "The device was successfully programmed" doit apparaître**. Cette opération dure environ 4 minutes.
- Une fois le chargement terminé, il faut éteindre la console, puis la rallumer, ensuite vérifier la version de mise à jour (Ex. Ver 4.55).
- Presser la touche Select.
- Presser la touche "All def. & save" et valider par la touche Yes afin d'initialiser la console avec les valeurs d'usine.

Cette dernière opération effacera vos paramètres spécifiques mais est indispensable pour le fonctionnement correct de la nouvelle version du logiciel.

4 [Time] Heure du jour

Ce menu vous permet de configurer la date et l'heure du jour. Seule l'heure du jour peut être transmise à un tableau *SATURN*. Sélectionner la touche de fonction désirée:

	Pour la sélection de la date		**Pour la sélection de l'heure**
	Pour la sélection du mois		**Pour la sélection des minutes**
	Pour la sélection de l'année		

Modifier la valeur avec le clavier numérique ou avec les touches (Incrément de 1) et (Décrément de 1), puis presser la touche Enter pour confirmer l'enregistrement. Pour revenir à la valeur initiale, presser ESC au lieu de la touche Enter. Répéter l'opération jusqu'à ce que toutes les valeurs correspondent aux données désirées.

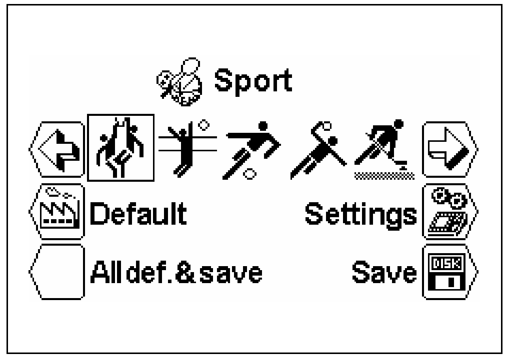
La synchronisation de l'horloge se fait à 0 seconde en pressant Enter depuis le menu de sélection.

L'affichage de l'heure du jour est automatiquement exécuté lorsque la console est positionnée sur le menu principal.

- Une batterie interne permet de garder l'heure et la date exacte pendant 30 jours après le dernier déclenchement.
- Les paramètres de la console et des sports restent toujours en mémoire (pas de limite dans le temps).

5 [Select] Paramètres de jeux

La sélection et la sauvegarde des divers paramètres de jeux (durée de la période, klaxon, type de comptage, etc..) sont exécutées à l'aide de ce menu.



Sélectionner le sport choisi à l'aide des touches et . Le défilement dépasse la grandeur de l'écran. Si vous pressez sur la touche depuis la position Basket, d'autres sports seront affichés.

5.1 [Settings] Sélection des paramètres d'un sport

Lorsque le sport est sélectionné, presser la touche [Settings] pour en modifier les paramètres. Utiliser les touches et pour voir tous les paramètres.

- Selon le sport sélectionné, certains paramètres ne sont pas paramétrables.
- Chaque sport mémorise ses propres paramètres.

[Number period]
Nombre de périodes du match. Le nombre actuel de périodes est affiché à droite suivi du nombre de prolongations [EP pour Extra Period].

[Setting period & pause]
Modification des temps de jeu des différentes périodes, du nombre de prolongations et de la durée des pauses.
[Select period] Période dont le temps est affiché.
Utiliser les touches (Incrément de 1) et (Décrément de 1) pour visualiser les valeurs de chaque période.
[Min. xx] Valeur en minutes de la durée de la période.
[Sec. xx] Valeur en secondes de la durée de la période.
[Extra Period x] Sélection du nombre de prolongations.
[Pause] Introduction de la valeur des deux pauses possibles selon le même principe que pour la durée des périodes.
- [Select pause x] Choix de la pause.
- [Min. xx] Réglage en minutes de la durée de la pause.
- [Sec. xx] Réglage en secondes de la durée de la pause.

[Count up]
Change le type de comptage d'incrémental [Count up] en décrémental [Count down].

[Visual 1/10]
Le dixième de seconde est affiché lors de la dernière minute en mode décrémental.

[Key +2 +3] activé ☑, non activé ☐
Affiche les touches +2 et +3 dans le menu [Play]. Ces touches permettent un incrément des scores de 2 ou 3 points en une seule fonction.

[Service] activé ☑, non activé ☐
Active les touches de service dans le menu [Play].

[Shot clock]
Menu de sélection des paramètres des horloges de possession de balle.

- ○ [Shot clock] ☑ Horloges de possession connectées.
  ☐ Horloges de possession non connectées.
- ○ [Value in Seconds] Durée de la possession en secondes.
- ○ [No stop] ☑ N'arrête pas le temps de jeu lorsque la durée de possession arrive à 0.
  ☐ Arrête automatiquement le temps de jeu lorsque la durée de possession arrive à 0.
- ○ [Duration s. x] Durée du klaxon pour les horloges de possession (introduire 0 si on ne veut pas de klaxon à la fin du temps de possession).
- ○ [Link S/S] Lie le start du shot clock avec le start du temps de match.

[Setup Time Out]
Menu de sélection des paramètres des temps morts.

- ○ [Time Out on Clock] ☑ Le temps mort est affiché à la place du temps de jeu.
  ☐ Le temps mort est affiché sur le module optionnel.
- ○ [Number Time out] Nombre de temps morts autorisés (par période ou par match).
- ○ [Sec. Time Out] Durée du temps mort en secondes.
- ○ [T.O.T.] Durée du temps mort technique en secondes.

[Team Fouls]
Donne la valeur maximale autorisée de fautes par équipe pour une période ou pour le match. Un message d'effacement apparaît lors du passage à la période supplémentaire.

[Ad. Fouls/Score]
Activation des fautes personnelles, pénalités et buts marqués par joueur.

- ○ [Fouls Score] ○ [Fouls] Si la case est cochée (☑), le numéro de joueur est demandé lors de l'introduction d'une faute. Selon le sport, activez cette case si vous possédez un tableau 909, 919 ou 929 (si le sport le requiert).

[Score] Si la case est cochée (✓), le numéro de joueur est demandé lors de l'introduction d'un but. Selon le sport, activez cette case si vous possédez un tableau 919 ou 929 (si le sport le requiert).

[Player Fouls x] Nombre de fautes maximales par joueur.

[Fouls time] Si la case est cochée (✓), il est possible de donner des temps d'expulsion. Selon le sport, activez cette case si vous possédez un tableau 908 ou supérieur.

[Select expulsion] Sélection de l'expulsion (1 à 6)

Utiliser les touches ⇧ (Incrément de 1) et ⇩ (Décrément de 1) pour visualiser les valeurs de chaque expulsion.

Attention:

La durée d'expulsion 6 ne sera pas affichée numériquement sur le tableau mais indiquée par un point lumineux rouge (normalement utilisée pour l'expulsion de 10 minutes au hockey).

[Minutes xx] Valeur en minutes de la durée de l'expulsion.

[Seconds xx] Valeur en secondes de la durée de l'expulsion.

[Clear All] Désactive [Fouls Score] et [Fouls time].

[Setting Horn]

Sélection et durée du klaxon du tableau en fin de période, pause et timeout.

[Period: x] Durée du klaxon du tableau en fin de chaque période (introduire 0 si on ne veut pas de klaxon à la fin de chaque période).

[10 Sec] Si la case est cochée (✓), le klaxon sera activé pendant une seconde, 10 seconde avant la fin du timeout.

[Pause & Timeout: x] Durée du klaxon du tableau à la fin de chaque Pause et chaque Timeout.

[Pause] Si la case est cochée (✓), le klaxon sera activé à la fin de chaque Pause.

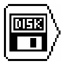
[Timeout] Si la case est cochée (✓), le klaxon sera activé à la fin de chaque Timeout.

[Day Game Time]

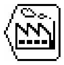
Affichage de la durée du match et de l'heure du jour. Cette fonction n'est disponible que pour les sports sans temps de jeu et uniquement pour certains tableaux (908, *ORION*).

[Day time] Si la case est cochée (✓), l'heure du jour est affichée au tableau.

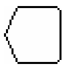
[Game time] Si la case est cochée (✓), la durée du match est affichée au tableau.

5.2  [Save] Sauvegarder les paramètres des sports

Sauvegarde dans la console les dernières modifications exécutées dans tous les sports. Un message de confirmation apparaît avant l'exécution de la sauvegarde.

5.3  [Default] Restauration des paramètres d'usine pour un sport

Charge les paramètres par défaut du sport sélectionné. Cette opération ne sauve pas ces valeurs dans la mémoire. Si vous désirez utiliser ces paramètres dans les prochaines compétitions, vous devez sauvegarder ces valeurs selon le paragraphe précédent.

5.4  [All Def & Save] Restauration des paramètres d'usine pour tous les sports

Charge tous les paramètres de tous les sports et les sauve dans la mémoire. Cette fonction charge les valeurs initiales de Swiss Timing (Voir chapitre Valeur par défaut).

Ce processus doit être effectué après un « firmware upload ».

6 [Play] Match

Cette fonction est utilisée pour le contrôle du match. Vous devez tout d'abord sélectionner le sport désiré dans le menu [Select].
Se positionner à l'aide des touches et sur le sport choisi et presser . Le logiciel *SATURN* est à nouveau positionné dans le menu principal et l'image du sport sélectionné est affichée au milieu de l'écran.
Presser sur la touche de [Play] pour entrer dans le match. Le logiciel vous demande tout d'abord si vous désirez continuer le match précédent ou commencer un nouveau:

`Download previous game ?`

Répondre pour commencer une nouvelle partie.
pour continuer la partie précédente.

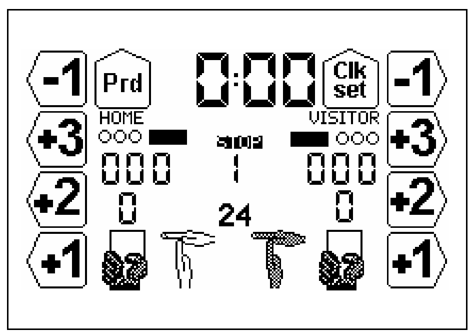
Si l'interrupteur Start/Stop est positionné sur Start:

`Move switch in off position !`

Positionner l'interrupteur sur Stop pour continuer.

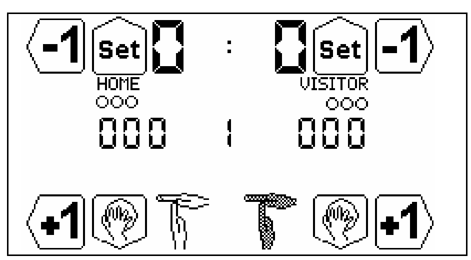
Si vous avez sélectionné un sport avec un temps jeu (Basketball, Handball, Hockey, etc..), et suivant les paramètres sélectionnés, la console affiche les données de la première période.

Voir chapitre: 6.1 Sports avec un temps jeu



Si vous avez sélectionné un sport sans temps de jeu (Volleyball, Tennis, etc..), et suivant les paramètres sélectionnés, la console affiche les données du premier jeu.

Voir chapitre: 6.2 Sports sans temps de jeu



6.1 Sports avec un temps jeu

L'affichage est divisé en trois parties:

A. L'affichage commun réglant le temps de jeu:

Affichage	*Description*
0:00	Temps de jeu
STOP	Temps de jeu en position STOP
1	Période en cours
24	Temps de possession de la balle (Shot Clock)
Prd	Modification de la période
Clk set	Modification du temps de jeu pendant le match

B. L'affichage de l'équipe Locale (HOME ou nom introduit dans les paramètres de la console).

C. L'affichage de l'équipe Visiteuse (VISITORS ou nom introduit dans les paramètres de la console).

Local	*Visiteur*	*Description*	*Local*	*Visiteur*	*Description*
○○○		Affichage Temps morts	+3	+3	Score +3
000		Scores	+2	+2	Score +2
0		Total fautes par équipe	+1	+1	Score +1
		Faute personnelle			Exclusion temporaire
		Temps mort			Possession alternée

Selon le sport et la configuration, seules certaines touches sont visibles.

6.1.1 Démarrage de la période

Pour démarrer la période, positionner l'interrupteur START/STOP sur START. Le temps tournant se met alors à compter ou décompter selon le paramètre défini dans la sélection du sport.

- En position START, l'affichage indique GO
  Positionner l'interrupteur sur STOP pour arrêter le temps de jeu.
- En position STOP, l'affichage indique STOP.

6.1.2 Modification des scores

La modification des scores se fait à l'aide des touches de fonction.

- Presser sur une touche incrémentale [+1] [+2] [+3] pour augmenter le score. Les touches [+2] et [+3] ne sont visibles que si le paramètre de sélection [3] est activé.
- Presser sur la touche [Shift] puis [-1] (c'est la touche [+1] qui change de fonction) pour diminuer le score.
- On peut aussi décrémenter le score en pressant [Shift] puis [+2] ou [+3].

Si [AD] [Ad. Fouls/Score] [Score] a été coché dans [Settings] Sélection des paramètres d'un sport, le numéro de joueur ayant marqué est ensuite demandé. Les joueurs actuellement sur le terrain sont indiqués avec un maillot noir, les autres avec un maillot blanc. Si le but ne doit pas être attribué a un joueur spécifique, valider avec la touche [CLR].

6.1.3 Introduction d'une faute

Lorsqu'un joueur commet une faute, il est possible d'introduire le total des fautes par équipes ainsi que le nombre de fautes personnelles (selon la sélection des paramètres).

- Presser la touche de fonction (Local ou Visiteur) pour incrémenter le total des fautes par équipe.
- Presser la touche [Shift] puis la touche de fonction pour décrémenter le total des fautes par équipe de 1.

Selon la sélection des paramètres, le numéro de joueur est ensuite demandé:

- Presser sur le numéro de joueur correspondant pour l'attribuer à un joueur.
- Presser la touche [CLR] pour l'attribuer à l'équipe en général, sans l'attribuer à un joueur (par exemple si c'est l'entraîneur qui a commis une faute).
- Presser la touche [ESC] pour annuler l'attribution de la faute.

Note: lorsqu'un joueur atteint le nombre de fautes maximales autorisées, il est automatiquement retiré de la liste des joueurs présents sur le terrain.

6.1.4 Introduction d'une pénalité

Dans certains sports, lorsqu'un joueur commet une faute, il est possible de l'exclure pour une durée déterminée.

- Presser la touche de fonction (Local ou Visiteur) pour donner une expulsion temporaire à un joueur.
- Presser une des touches «F1» à «F6» pour choisir la durée de l'expulsion temporaire; selon le sport, hockey par exemple, une 2e touche peut être pressée pour ajouter une 2e pénalité au même joueur (par exemple 2:00 + 2:00). Ensuite:
    - o Si elle ne doit pas être attribuée à un joueur spécifique (selon configuration du tableau), ou si on désire faire immédiatement démarrer la pénalité et que le numéro de joueur n'est pas connu, valider en pressant la touche [Enter]

      ou,

- o Presser la touche «Player» pour choisir le numéro du joueur auquel est attribuée l'exclusion

  ou,
- o Presser la touche «On-fly» pour ajouter un temps de pénalité à un joueur ayant déjà une pénalité (par exemple 2:00 + 2:00 au handball), choisir ensuite sur quelle pénalité existante il faut ajouter ce temps

  ou,
- o Presser la touche ESC pour annuler l'attribution de l'exclusion.

Note: le joueur est automatiquement retiré de la liste des joueurs présents sur le terrain.

- Presser la touche Shift puis la touche de fonction (Local ou Visiteur) pour supprimer une exclusion. Dans l'écran suivant, presser la ou les touches correspondantes à la ou les expulsions à supprimer, valider ensuite avec Enter ou annuler la suppression avec ESC. Dans cet écran, il est également possible de modifier le numéro d'un joueur pénalisé: presser la touche nT ("nT" apparaît sur fond noir) puis presser la touche correspondant à la pénalité dont il faut modifier le numéro de joueur ("T1" à "T5"), finalement presser la touche correspondant au nouveau numéro de joueur pénalisé.

6.1.5 Introduction d'un temps mort

Dans le paramètre [Time out] de [Settings] Sélection des paramètres d'un sport, vous pouvez définir les différentes données concernant les temps morts.

- Pour afficher un temps mort durant un match, il faut tout d'abord que l'interrupteur START/STOP soit sur STOP, presser ensuite la touche de fonction (Local) ou (Visiteur). La durée des temps morts est affichée sur le tableau à la place du temps de jeu. Si vous possédez un tableau avec affichage du temps mort séparé, le temps apparaîtra dans la zone externe.
- Pour enlever un temps mort introduit par erreur, presser la touche Shift puis la touche de fonction (Local) ou (Visiteur).
- Pour afficher un temps mort technique durant un jeu, presser la touche T. La durée du temps mort technique s'affiche alors sur le tableau à la place du temps de jeu.

Si le temps mort dure moins longtemps qu'affiché et que les équipes reprennent le jeu, le temps mort s'efface lorsque l'on positionne l'interrupteur START/STOP sur START et que l'on redémarre le temps de jeu.

6.1.6 Gestion des horloges de possession (Shot clock)

Il est possible, à l'aide d'un interrupteur START/STOP & RESET externe, de gérer les horloges de possession (Shot clock):

- Brancher l'interrupteur externe à l'arrière de la console.
- Le bouton RESET sert à remettre le temps de possession à sa valeur initiale. Tant que le bouton RESET est pressé, les horloges de possession sont effacées.
- La fonctionnalité de l'interrupteur START/STOP externe change selon le paramétrage fait dans [Consol set]:

- Si «Ext Start/Stop» est coché (☑): l'interrupteur externe contrôle le temps de jeu et le temps de possession.
- Si «Ext Start/Stop» n'est pas coché (☐): l'interrupteur externe contrôle uniquement le temps de possession (il faut que l'interrupteur de la console et l'interrupteur externe soient sur START pour que le temps de possession soit décrémenté).

6.1.7 Modification des joueurs sur le terrain

Sur les tableaux SATURN 919 et 929, un trait orange indique les joueurs présents sur le terrain. Pour modifier les joueurs présents sur le terrain:

- Presser Shift puis ⇧ pour modifier la composition de l'équipe locale.
- Presser Shift puis ⇩ pour modifier la composition de l'équipe visiteuse.

Les joueurs présents sur le terrain sont indiqués avec des maillots noirs, les autres avec des maillots blancs. Presser les touches correspondantes pour modifier les joueurs sur le terrain. Au milieu de l'écran, les numéros et le nombre de joueurs sur le terrain sont indiqués.

Depuis cet écran, vous pouvez:

- Passer à la composition de l'équipe locale en pressant la touche ⇧.
- Passer à la composition de l'équipe visiteuse en pressant la touche ⇩.

Valider les changements par Enter ou ESC.

Note: lorsqu'un joueur atteint le nombre de fautes maximales autorisées, il est automatiquement retiré de la liste des joueurs présents sur le terrain.

6.1.8 Modification de la période

La période n'est pas automatiquement incrémentée à la fin de jeu afin de pouvoir éventuellement modifier le score ou un autre paramètre avant de passer à la période suivante. Pour passer à la période suivante ou pour modifier sa valeur:

- Presser sur Prd pour incrémenter la période actuelle de 1.
- Presser sur la touche Shift puis Prd pour décrémenter la période de 1.

Voir aussi le chapitre 6.1.10 Fin de la période

6.1.9 Modification du temps de jeu durant un match

Lorsque le temps de jeu est en position STOP, la touche de fonction [Clk set] est valide. Vous pouvez alors corriger le temps de la période en cours pour l'adapter à une nouvelle valeur. Cette fonction ne permet en aucun cas de modifier la durée de la période sélectionnée dans les paramètres. Selon le sport, certaines des fonctions suivantes ne sont pas disponibles:

- Presser la touche [Clk set] pour faire apparaître le menu de modification du temps de jeu.
- Presser sur [Min.] pour modifier les minutes:
  - Introduire la nouvelle valeur et presser la touche [Enter] pour confirmer l'introduction.
  - Presser [ESC] pour sortir sans sauver la nouvelle valeur.
- Presser sur [Seconds] pour modifier les secondes:
  - Introduire la nouvelle valeur et presser la touche [Enter] pour confirmer l'introduction.
  - Presser [ESC] pour sortir sans sauver la nouvelle valeur.
- Presser sur [1/10] pour modifier les dixièmes de seconde:
  - Introduire la nouvelle valeur et presser la touche [Enter] pour confirmer l'introduction.
  - Presser [ESC] pour sortir sans sauver la nouvelle valeur.
- Presser sur [Sec. 24] pour modifier le temps de possession:
  - Introduire la nouvelle valeur et presser la touche [Enter] pour confirmer l'introduction.
  - Presser [ESC] pour sortir sans sauver la nouvelle valeur.
- Presser sur [HOME] pour modifier les temps des exclusions pour l'équipe locale.
- Presser sur [VISITORS] pour modifier les temps des exclusions pour l'équipe visiteuse.
- Presser sur [Pause] pour introduire une pause à n'importe quel moment du match (voir 6.1.11Pause pour plus de détails).

Pour revenir dans le menu [Play]:

- Presser sur la touche [Enter] pour confirmer la ou les modification(s).
- Presser sur la touche [ESC] pour sortir sans sauver la ou les nouvelle(s) valeur(s).

Si le temps de jeu a été modifié, une question

`Apply the difference to all the timers ?`

demande s'il faut modifier toutes les exclusions en conséquence.

Avec YES, tous les temps d'exclusion et le temps de jeu sont modifiés.

Avec NO, le temps de jeu est modifié.

6.1.10 Fin de la période

Lorsque le temps de fin de période est atteint, le message suivant est affiché:

`Move switch in off position !`

Positionner l'interrupteur sur Stop.

Si nécessaire, ajuster le score ou traiter les autres événements ayant pu survenir.

Presser sur [Prd] pour passer à la période suivante.
Choisissez s'il faut remettre à zéro certains compteurs:

[Reset Team Fouls only]	Remet le nombre de fautes par équipe à 0.
[Reset Fouls & Time Out]	Remet le nombre de faute par équipe et le nombre de Time Out utilisés à 0.
[Reset Time Out only]	Remet le nombre Time Out utilisé à 0 pour chaque équipe.
[No reset]	Rien n'est remis à 0.

Vous pouvez ensuite choisir les données suivantes:

NP = No Pause, en pressant cette touche n'apparaîtra aucun temps de pause au tableau, la période de jeu suivante apparaîtra automatiquement.
P1, P2, P3, en pressant l'une de ces touches, le temps de pause préprogrammé s'affichera au tableau. Lorsque le temps de pause est écoulé, on passe automatiquement au prochain temps de jeu. En pressant la touche ESC, le temps de pause est interrompu et le changement sur le prochain temps de jeu se fait automatiquement.

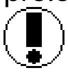
6.1.11 Pause

A tout moment, lorsque le temps de jeu est stoppé, on peut introduire un compte à rebours (ou pause) d'une durée quelconque. Ceci est particulièrement utile pour, par exemple, indiquer le début du match ou le temps restant pour l'échauffement.

- Presser [Clk set] puis [Pause].
- Sélectionner la durée de la pause avec [Minutes] et [Seconds].
- Valider la durée de la pause par [Enter]. La durée de la pause est maintenant affichée sur l'écran et au tableau.
- A la fin de la pause l'affichage et le tableau indiquent à nouveau le temps de jeu.
- Presser [ESC] pour annuler une pause en cours.

6.1.12 Fin de match

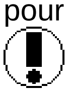
Lorsque la dernière période est arrivée en fin de jeu, positionner l'interrupteur START/STOP sur Stop puis presser Prd, un écran vous demande si vous voulez une prolongation:



Extra period ?

Répondre NO pour terminer le match. La console indique GAME OVER et il n'est alors plus possible de redémarrer le temps de jeu.
Yes pour entrer dans la première prolongation.

Lorsque la console indique GAME OVER ou à tout autre moment, presser la touche ESC pour sortir du match:



Would you exit the game ?

Répondre NO pour rester dans le match actuel.
Yes pour sortir du match actuel.

Pour redémarrer un nouveau match, il est indispensable de d'abord quitter le match en cours.

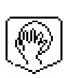
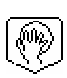
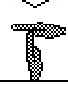
6.2 Sports sans temps de jeu

L'affichage est divisé en trois parties:

A. L'affichage commun des scores:

Affichage	*Description*
0 : 0	Points dans le jeu/set en cours
1	Set en cours

B. L'affichage de l'équipe Locale (HOME).
C. L'affichage de l'équipe Visiteuse (VISITOR).

Local	*Visiteur*	*Description*	*Local*	*Visiteur*	*Description*
ooo		Affichage Temps morts	-1	-1	Score (point) -1
000		Score jeu/set en cours	+1	+1	Score (point) +1
		Avantage / Service	Set	Set	Fin de Set
		Temps mort	GAME	GAME	Fin de jeu

6.2.1 Démarrage du jeu (Set)

Le jeu démarre dès que vous entrez dans le mode [Play].

6.2.2 Modification des scores

La modification des scores se fait à l'aide des touches de fonction:

- Presser sur la touche incrémentale +1 pour augmenter le score.
- Presser sur la touche décrémentale -1 pour diminuer le score.

6.2.3 Introduction d'un temps mort

Dans le paramètre [Time out] de [Settings] Sélection des paramètres d'un sport, vous pouvez définir les différents données concernant les temps morts.

- Pour afficher un temps mort durant un match, presser la touche de fonction (Local) ou (Visiteur). La durée des temps morts est affichée sur le tableau à la place du temps de jeu. Si vous possédez un tableau avec affichage du temps mort séparé, le temps apparaîtra dans la zone externe.
- Pour enlever un temps mort introduit par erreur, presser la touche Shift puis la touche de fonction (Local) ou (Visiteur).
- Pour afficher un temps mort technique durant un match, presser la touche de fonction T. La durée du temps mort est affichée sur le tableau à la place du temps de jeu. Si vous possédez un tableau avec affichage du temps mort séparé, le temps apparaîtra dans la zone externe.

6.2.4 Avantage / Service

Le Service peut être affiché au tableau en pressant la touche de fonction correspondant à l'équipe qui a le service. Si vous désirez arrêter l'affichage du Service, presser la touche Shift puis la touche de fonction de l'équipe ayant le Service.

6.2.5 Fin de jeu

Lorsque le jeu est terminé, presser sur la touche de fonction GAME de l'équipe gagnante.
Pour décrémenter le nombre de jeux gagnés, presser Shift puis GAME.

6.2.6 Fin de set

Lorsque le set est terminé, presser sur la touche de fonction Set de l'équipe gagnante. Le message suivant est alors affiché:

`Are you sure to change set ?`

Répondre NO pour rester dans le jeu actuel.
Yes pour commencer le jeu suivant.
Pour décrémenter le nombre de sets gagnés, presser Shift puis Set.

6.2.7 Tie-Break

Pour le tennis, lorsque le bouton est affiché, les points sont comptés 0, 15, 30, 40, …
Lorsque le bouton est affiché, les points sont comptés 0, 1, 2, 3, 4, 5, …

6.2.8 Modification des joueurs sur le terrain

Sur les tableaux SATURN 919 et 929, un trait orange indique les joueurs présents sur le terrain. Pour modifier les joueurs présents sur le terrain:

- Presser puis pour modifier la composition de l'équipe locale.
- Presser puis pour modifier la composition de l'équipe visiteuse.

Les joueurs présents sur le terrain sont indiqués avec des maillots noirs, les autres avec des maillots blancs. Presser les touches correspondantes pour modifier les joueurs sur le terrain. Au milieu de l'écran, les numéros et le nombre de joueurs sur le terrain sont indiqués. Depuis cet écran, vous pouvez:

- Passer à la composition de l'équipe locale en pressant la touche .
- Passer à la composition de l'équipe visiteuse en pressant la touche .

Valider les changements par ou .

Note: lorsqu'un joueur atteint le nombre de fautes maximales autorisées, il est automatiquement retiré de la liste des joueurs présents sur le terrain.

6.2.9 Durée du match

Selon les paramètres et le type de tableau, la durée du match peut être affichée sur le tableau. Le contrôle de la durée du match se fait avec l'interrupteur Start/Stop. La durée du match est indiquée en minutes sur le tableau d'affichage et en secondes sur l'écran.

6.2.10 Fin du match

Lorsque le match est terminé, presser sur la touche de fonction . Le comptage de la durée du match est stoppé et il n'est plus possible de modifier les scores.

Lorsque la console indique GAME OVER ou à tout autre moment, presser la touche pour sortir du match:

`Would you exit the game ?`

Répondre pour rester dans le match actuel.
pour sortir du match actuel.

Pour redémarrer un nouveau match, il est indispensable de d'abord quitter le match en cours.

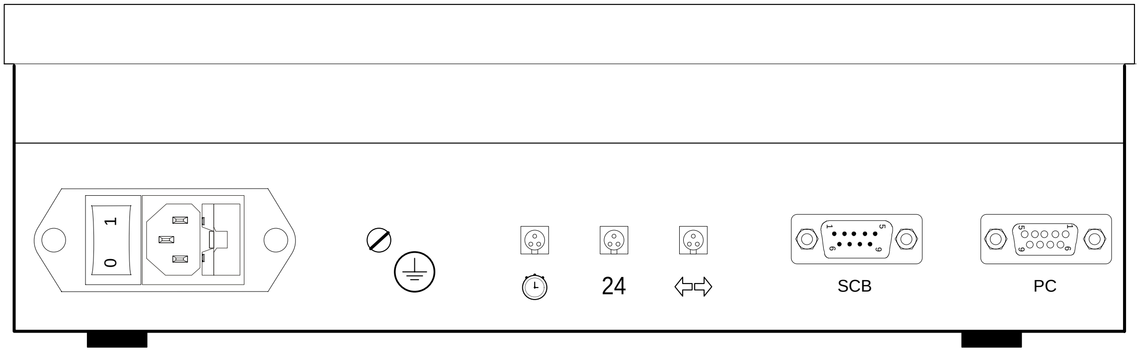
7 VALEURS PAR DEFAUT

Description		Valeurs autorisées	Basket	Volley	Football	Handball	Ice Hockey	Tennis	Custom
Number period		1 - 9	4	5	2	2	3		2
Setting period pause	Period / Time	1-9/0-59:59	1 / 10:00		1 / 20:00	1 / 30:00	1 / 20:00		1 / 20:00
			2 / 10:00		2 / 20:00	2 / 30:00	2 / 20:00		2 / 20:00
			3 / 10:00				3 / 20:00		
			4 / 10:00						
	Extra period / Time	0 – (10-Period)	EP1 / 5:00		EP1 / 5:00	EP1 / 5:00	EP1 / 10:00		EP1 / 5:00
		/0-59:59	EP2 / 5:00		EP2 / 5:00	EP2 / 5:00	EP2 / 10:00		EP2 / 5:00
	Pause / Time	1-2/0-30:50	P1 / 2:00	P1 / 3:00	P1 / 5:00	P1 / 10:00	P1 / 15:00		P1 / 5:00
			P2 / 15:00	P2 / 10:00	P2 / 10:00	P2 / 5:00	P2 / 10:00		P2 / 10:00
			P3 / 2:00	P3 / 2:00	P3 / 2:00	P3 / 2:00	P3 / 2:00		P3 / 2:00
Count up / Down		↑ ↓	↓		↑	↑	↑		↓
Visual 1/10		☐ ☑	☑		☐	☐	☐		☑
Key +2+3	Key +2 +3	☐ ☑	☑	☐	☐	☐	☐		☐
Service	Service	☐ ☑		☑					
Shot Clock	Shot Clock	☐ ☑	☑		☐	☐			☐
	Value in seconds	0-99	24		0	0			0
	No Stop	☐ ☑	☑		☐	☐			☐
	Link S/S	☐ ☑	☑	☐	☐	☐	☐		☐

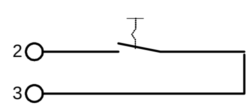
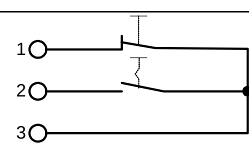
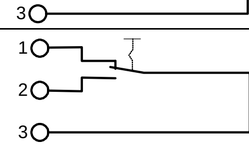
Description			Valeurs autorisées							
Setup Time Out		Time Out on clock	☐ ☑	☐	☑	☑	☐	☑		☑
		Number Time Out	0-3	3	2	2	2	1		2
		Sec. Time Out	0 - 99	60	30	60	60	30		60
		Technical Time Out	0 - 99		60					
Team fouls			0 - 9	5						9
Ad. Fouls/Score		Fouls Score	☐ ☑	☑	☐	☐	☐	☐		☐
		Fouls	☐ ☑	☑	☐	☐	☐	☐		☐
		Score	☐ ☑	☐	☐	☐	☐	☐		☐
		Player Fouls	0 - 9	5	0	0	0	0		9
		Fouls Time	☐ ☑	☐	☐	☐	☑	☑		☐
		Select expulsion	1-6/0-59:59	1 / 0:00	1 / 0:00	1 / 1:00	1 / 1:00	1 / 1:00		1 / 1:00
				2 / 0:00	2 / 0:00	2 / 2:00	2 / 2:00	2 / 2:00		2/ 2:00
				3 /0:00+0:00	3 /0:00+0:00	3/ 2:00+2:00	3/ 2:00+2:00	3/ 2:00+2:00		3/ 2:00+2:00
				4 / 0:00	4 / 0:00	4 / 4:00	4 / 4:00	4 / 4:00		4 / 4:00
				5 / 0:00	5 / 0:00	5 / 5:00	5 / 5:00	5 / 5:00		5 / 5:00
				6 / 0:00	6 / 0:00	6 / 10:00	6 / 10:00	6 / 10:00		6 / 10:00
Horn duration			0 - 20	3		3	3	3		3
Day time			☐ ☑		☐				☑	
Game time			☐ ☑		☐				☑	

8 CONNECTIQUE DE LA CONSOLE

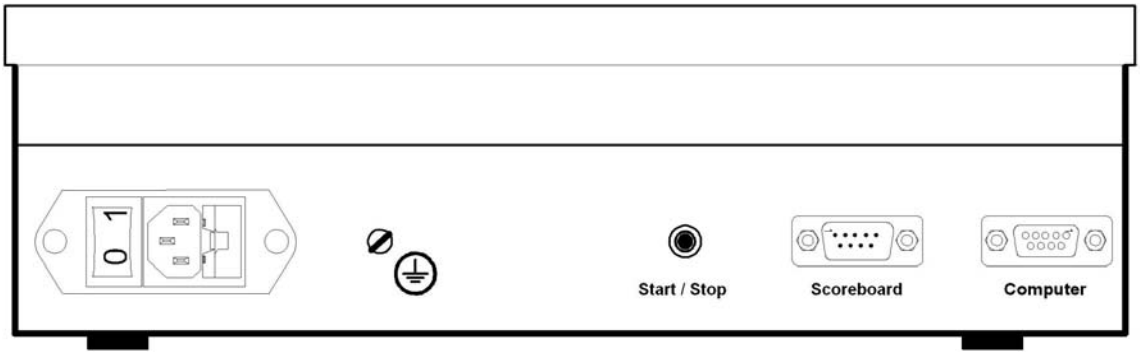
8.1 Console 3400.627



ATTENTION:
- Lorsque la console est équipée d'un module BlueTooth interne, TX_1 (pin 1 et 2 du connecteur Scoreboard) N'EST PAS DISPONIBLE.
- Jusqu'à la version 4.93: lorsque la case "SCB on Bluetooth dis." est cochée (dans le menu "Console set") et qu'il n'y a pas de Bluetooth interne, les pins 1 et 2 du connecteur Scoreboard deviennent des entrées (TX_1- → RX_1-, TX_1+ → RX_1+).
- Il est donc toujours préférable de connecter les tableaux sur les pins 3 et 4 du connecteur Scoreboard.

Connecteur	***Pin***	***Description***	***Connecteur START/STOP & RESET externe***
Scoreboard (RS485) SCB	**1**	TX_1- (RX_1-)	
	2	TX_1+ (RX_1+)	
	3	TX_2-	
	4	TX_2+	
Computer (RS232) PC	**2**	TX	
	3	RX	
	5	GND	
Start/Stop	**1**	Not used	
	2	Start/Stop	
	3	Common	
24 Start/Stop + Reset	**1**	Reset	
	2	Start/Stop	
	3	Common	
Possession	**1**	Home	
	2	Visitors	
	3	Common	

8.2 Console 3400.624



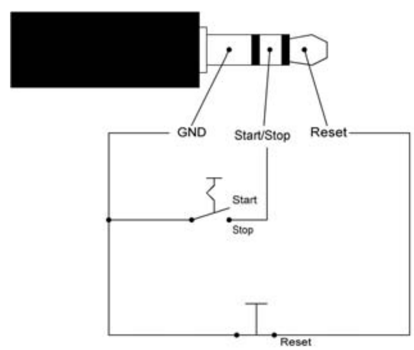
ATTENTION:

- Lorsque la console est équipée d'un module BlueTooth interne, TX_1 (pin 1 et 2 du connecteur Scoreboard) N'EST PAS DISPONIBLE.
- Jusqu'à la version 4.93: lorsque la case "SCB on Bluetooth dis." est cochée (dans le menu "Console set") et qu'il n'y a pas de Bluetooth interne, les pins 1 et 2 du connecteur Scoreboard deviennent des entrées (TX_1- → RX_1-, TX_1+ → RX_1+).
- Il est donc toujours préférable de connecter les tableaux sur les pins 3 et 4 du connecteur Scoreboard.

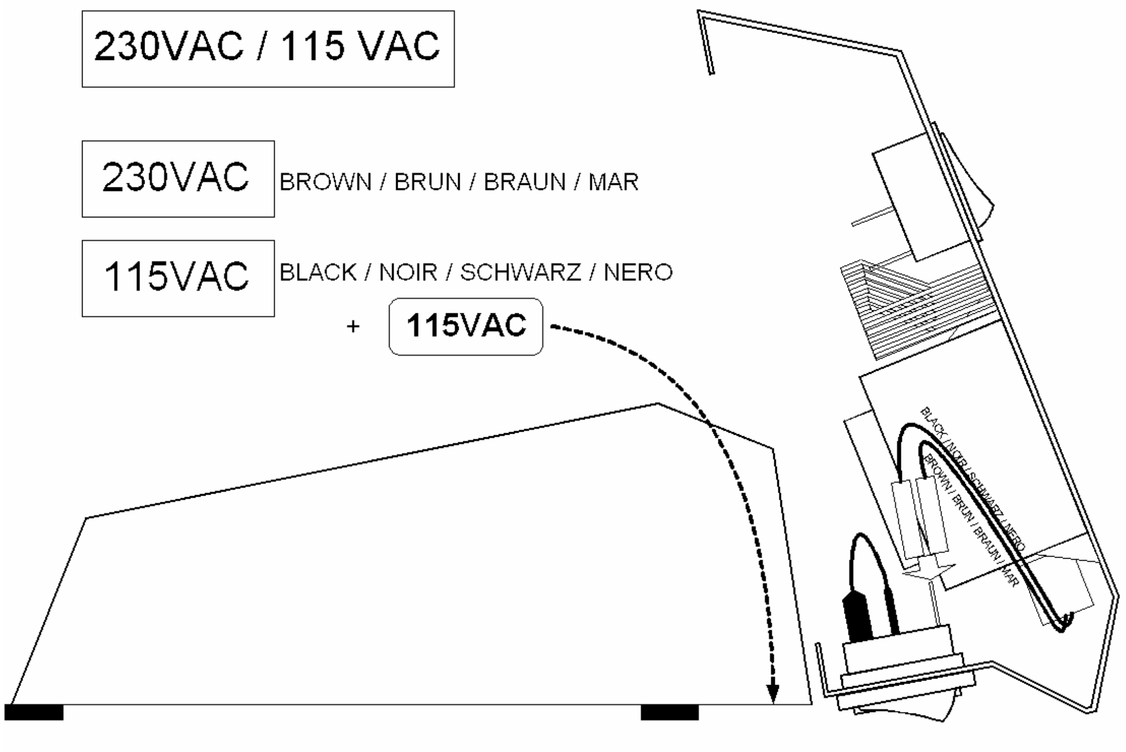
Connecteur	***Pin***	***Description***
Scoreboard (RS485)	**1**	TX_1- (RX_1-)
	2	TX_1+ (RX_1+)
	3	TX_2-
	4	TX_2+

Computer (RS232)	**2**	TX
	3	RX
	5	GND

Connecteur START/STOP & RESET externe



Jack stereo Ø3.5 mm


230VAC / 115 VAC
230VAC
BROWN / BRUN / BRAUN / MAR
115VAC
BLACK / NOIR / SCHWARZ / NERO
+
115VAC
BLACK / NOIR / SCHWARZ / NERO
BROWN / BRUN / BRAUN / MAR